KOEI

PlayStation

ZILL O'LL®

ジルオール

コントローラ4
始める6

c o n t e n t s

旅立ちは朝焼けと共に
進め方8
ソウル・スキル・精霊力10
能力12
武器・防具14

剛剣の閃き炎天に舞う
戦闘16
隊列と射程18
ステータス異常20

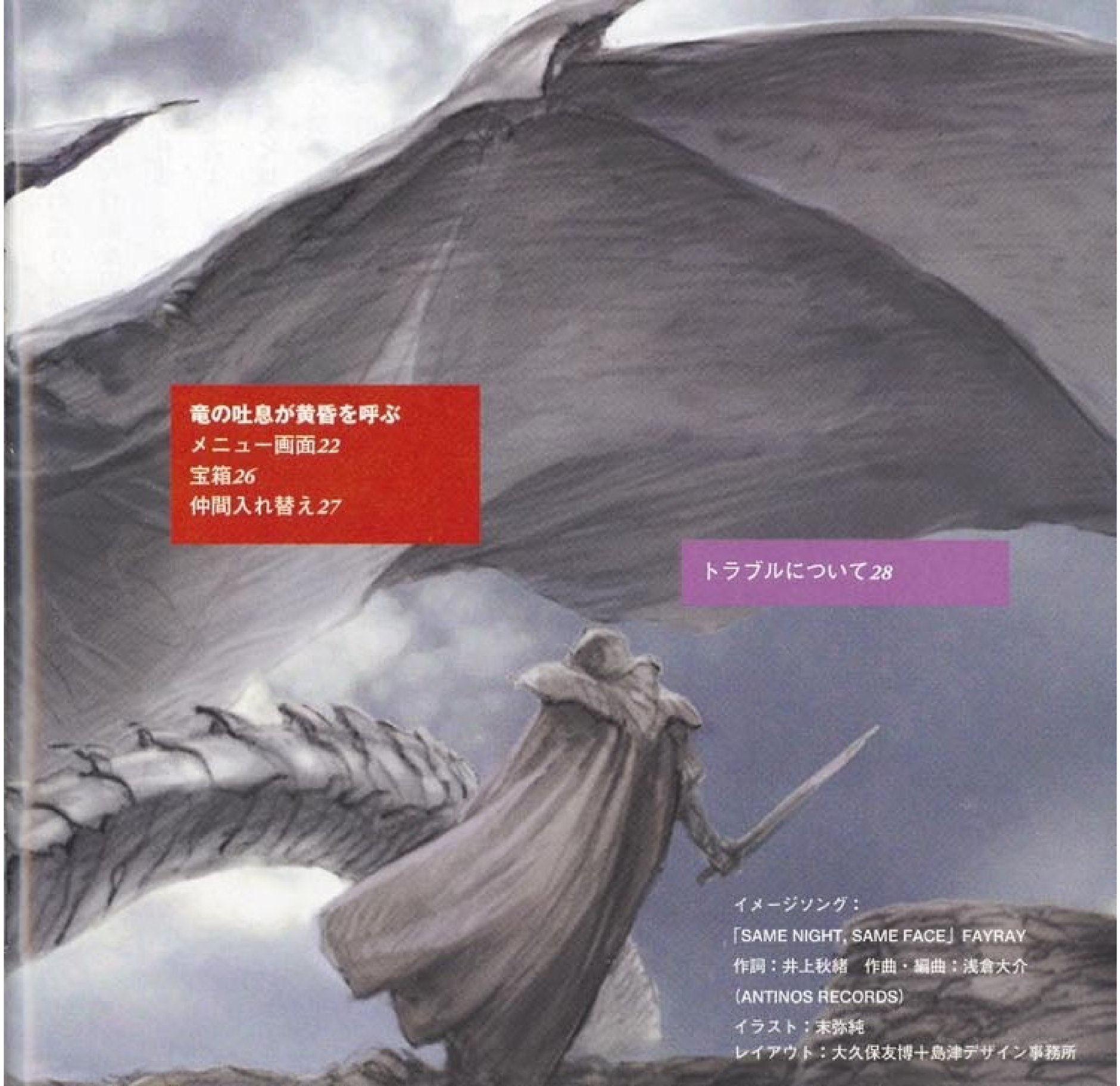
For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

アナログコントローラ 対応（振動なし）

SLPM 86311



竜の吐息が黄昏を呼ぶ
メニュー画面22
宝箱26
仲間入れ替え27
トラブルについて28

イメージソング：
「SAME NIGHT, SAME FACE」FAYRAY
作詞：井上秋緒　作曲・編曲：浅倉大介
（ANTINOS RECORDS）
イラスト：末弥純
レイアウト：大久保友博＋島津デザイン事務所

主人公に

魂を吹き込め

数奇な運命との巡り会い、そして旅立ち。
君は冒険者。自由なのだ。
ギルドの仕事、モンスターとの戦闘、好きなことをやるがいい。
選ばれし者よ。無限の可能性を持つ者よ。
たくましく成長した君を、
どんな将来が待ち受けているのか。
未来を掴みとるのは君だ。

主人公を選んだら
もう後には引けない。
君の前にはいくつもの迷路が
待ち受けているだろう。
どの道がどこに通じているか、
未来のことは
誰にもわからない。
運命に従うも逆らうも
君しだいなのだ。

コントローラ

本体のコントローラ端子１にコントローラを接続してください。

アナログコントローラ

方向キー／左スティック

項目の選択
走る（×ボタンを押しながらだと歩く）
キャラクター・ソウル等のページ切替

▲左右で他のキャラクター等に切り替え

LED

左スティックは、アナログモード（LEDが点灯しているとき）のみ使用できる。アナログモードスイッチで、アナログモードのON／OFFを切り替える。

スタートボタン

ゲームスタート

□ボタン

ヘルプ——ヘルプモードになる。 を項目に合わせると説明を表示。
フィールドガイド——町の出口や店の入り口、店名などを表示／非表示する。
情報切替——バトルでのキャラクターの情報を切り替える。

△ボタン

メニュー画面の表示
行動スキップ——バトル中、何もしないで行動を終了する。

○ボタン

選択の決定
調べる、話す、ハシゴをのぼる

×ボタン

選択キャンセル
（方向キー／左スティックと同時に押して）歩く

コントローラ

右写真のコントローラでも操作できます。左スティック以外の操作は同じです。

フィールド画面

方向キー／左スティック	走る （×ボタンを押しながらだと歩く）
○ボタン	調べる、話す、ハシゴをのぼる
×ボタン	（方向キー／左スティックと同時に押して）歩く
△ボタン	メニュー画面の表示
□ボタン	フィールドガイド

メニュー画面

方向キー／左スティック	項目の選択、 キャラクター・ソウルのページ切替
○ボタン	選択の決定
×ボタン	選択キャンセル
△ボタン	使用しません
□ボタン	ヘルプ

バトル画面

方向キー／左スティック	項目の選択
○ボタン	選択の決定
×ボタン	選択キャンセル
△ボタン	行動スキップ
□ボタン	情報切替

始める

1 本体のオープンボタンを押して
ディスクホルダーを開き、
ディスクをセットします。

2 本体にメモリーカード（別売）をセットします。
ゲームのデータをセーブするには、
メモリーカードを２ブロック使います。

＊メモリーカードはメモリーカード差込口1でのみ使用できます。
＊メモリーカードのご使用方法は、本体付属の取扱説明書を参照してください。また、セーブ・ロード中にメモリーカードやコントローラを抜き差ししたり、電源を切ったりしないでください。

3 本体の電源ボタンを押すと、
オープニングが始まります。

4 オープニングが終了するか、
オープニング中に何かボタンを押すと、
タイトル画面が表示されます。

5

タイトル画面で
スタートボタンを押すと、
メニューが表示されます。

New Game 新しくゲームを始めます。

主人公の作成

神の手に魂を委ねる	主人公を自動作成。
自らの手で魂を示す	好みに合わせて主人公を作成。 名前・性別・誕生日・髪の色を決め、その他の質問に答えることで主人公の能力が変化する。

設定の確認

もはや迷いはない	主人公の作成を終了。
もう一度考えたい	主人公を作成し直す。

町の選択

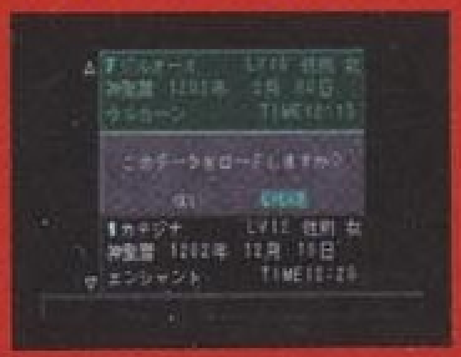
ゲームをスタートする町を選びます。

Option

プレイする環境を設定します。×ボタンで設定を終了します。

MESSAGE	メッセージの表示速度
SOUND	ＢＧＭ・効果音のステレオ／モノラル
KEY CONFIG	ボタン配置のカスタマイズ
DEFAULT	変更した設定を初期の状態に戻す。

Data Load



前回の続きから再開します。ロードするデータを選びます。

＊データのセーブは、メニュー画面の［機能］（P.25）でできます。

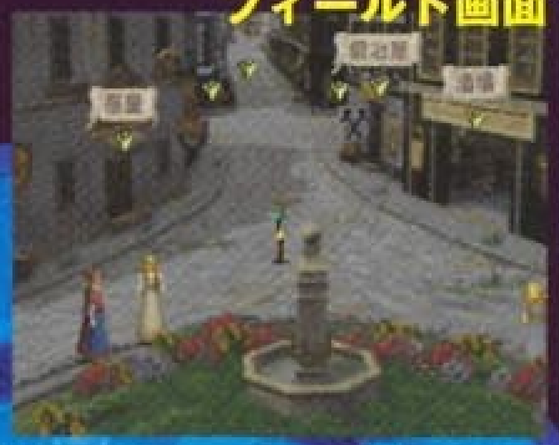
BGM BGMを聴きます。

旅立ちは朝焼けと共に

進め方

ゲームスタート後、とある事件をきっかけに主人公たちは町から旅立ちます。
冒険者となった主人公を操作して世界各地を旅し、物語を進めてください。
戦闘で、仲間全員が戦闘不能・気絶・石化（P.20）すると全滅し、ゲームオーバーになります。

フィールド画面 戦闘画面



町の内部や遺跡・ダンジョン内を移動します。△ボタンでメニュー画面を表示します。モンスターと接触すると、戦闘になります。

モンスターと戦います。勝利すると、フィールド画面に戻ります。

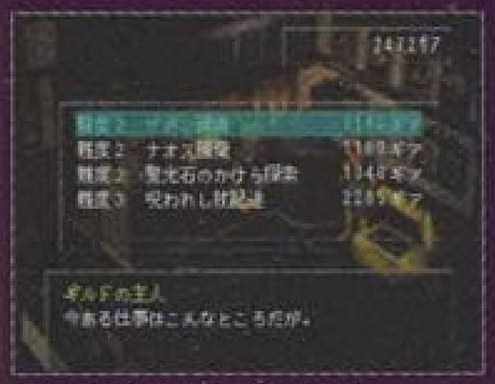
アイテムや魔法による回復、装備の変更ができます。また、いろいろな情報を見られます。

町から町に移動します。移動の途中、モンスターのいる地点に入ると、フィールド画面に切り替わります。

メニュー画面 ワールドマップ

1 ギルドで仕事の依頼を受ける

まずは「仕事探し」です。
町にあるギルドには冒険者用の「仕事」が用意されています。仕事を受けて達成すると、ソウルポイント（P.10）が1得られます。また同時に、お金と経験値（EXP）も得られます。仕事の種類や難易度によって、得られるお金と経験値の量が違います。



▲ギルドで仕事を探そう

▲町の人に話しかけてみよう

2 戦闘でモンスターを倒す

次に「戦闘」です。
モンスターとの戦闘に勝利すると、経験値・精霊力（P.11）・スキルポイント（P.11）を得られます。また、アイテムやお金が手に入ることもあります。

▲戦闘で経験値・精霊力を得よう

宿屋	HP・MP完全回復
ギルド	仕事
道具屋	アイテム売買
鍛冶屋	装備品売買、鍛冶を頼む
酒場	噂や情報の収集

3 町で情報収集する

仕事や戦闘の途中、町で情報収集しましょう。
町では、人と話すことによりいろいろな情報を得られます。また、道具屋や鍛冶屋では買い物もできます。店についての詳しい情報は「SHOP GUIDE」を参照してください。

旅立ちは朝焼けと共に

ソウル・スキル・精霊力

主人公たちは、「ソウル（成長のための魂）」を身につけています。

ソウル獲得

ギルドの仕事 → **ソウルポイント** → **ソウル獲得**

ギルドの仕事を達成すると、ソウルポイントが１手に入ります。ソウルポイントは、ソウルパラメータ（P.13）に振り分けることができます。ソウルパラメータが一定の値になると、新しいソウルを獲得できます。どのソウルパラメータを上げるかによって、得られるソウルの種類も違います。

ソウルの変更

「ブルーフレア」以外の新しいソウルを獲得したら、メニュー画面の［ステータス］（P.23）で、宿すソウルを変更します。
宿しているソウルの種類によって、使える「スキル」や「フィジカルパラメータの成長」のしかたが異なります。

フィジカルパラメータの成長

キャラクターがレベルアップすると、フィジカルパラメータ（P.12）が上がります。このとき、どのソウルを宿しているかによって成長のしかたが異なります。メニュー画面の［ステータス］（P.23）のレーダーグラフで確認できます。

◀何を上げたいのか、レベルアップ前にチェックしよう

スキルの使用とマスター

ソウルを宿していると、「スキル」を使用できます。スキルは、魔法を使う、宝箱をあけるなど、ソウルによって異なります。使用できるスキルは、メニュー画面の［ステータス］（P.23）で確認できます。

◀あまり使わないと思うスキルは無理にマスターしなくてもいいぞ

マスター　戦闘 → スキルポイント → マスター

スキルは、メニュー画面の［スキルマスター］（P.23）でマスターできます。マスターには「スキルポイント」を消費します。スキルポイントは、戦闘に勝つことで手に入れることができます。
マスターしておくと、ソウルを宿していなくてもスキルの使用が常に可能になります。

精霊力

魔法の威力は、精霊力レベルによって変化します。また、精霊力レベルが足りないと使えない魔法もあります。
精霊力には火水土風の4属性があり、それぞれ同じ属性の精霊魔法の威力に影響します。精霊力は戦闘で勝つと少しずつ上がります。精霊力が一定の値になると、精霊力レベルが上がります。
精霊力レベルは、メニュー画面の［魔法］（P.22）で確認できます。

火　水　土　風

旅立ちは朝焼けと共に

能力

キャラクターにはそれぞれ能力があります。
メニュー画面の［ステータス］（P.23）で能力を確認できます。

HPとMP

キャラクターの耐久力です。レベルに応じて上がります。

HP	ヒットポイント。 0になると「戦闘不能」になる。
MP	メンタルポイント。 魔法を使用すると消費。 0になると「気絶」する。

フィジカルパラメータ

身体的な能力です。レベルに応じて上がります。
戦闘パラメータ（P.14）に影響します。

STR	筋力（STRENGTH）。 Offenceに影響。
VIT	生命力（VITALITY）。 DefenceやＨＰの増加率に影響。
INT	知力（INTELLIGENCE）。 Magicに影響。
MIN	精神力（MIND）。 MagicやＭＰの増加率に影響。
AGI	敏捷性（AGILITY）。 Hit-Rate、Critical、Speedに影響。
DEX	器用さ（DEXTERITY）。 Dodgeや宝箱の罠解除に影響。

レベルと経験値

LV	レベル。経験値が一定値までたまると上がる。
EXP	経験値。戦闘やギルドの仕事で獲得する。
NEXT	次のレベルまでに必要な経験値。赤いバーがいっぱいになると、レベルが上がる。

ソウルパラメータ

ソウルの獲得に必要です。
ギルドの仕事で得られるソウルポイントを振り分けて上げます。

Brave	勇敢さ。戦士系のソウル。
Kind	優しさ。狩人系のソウル。
Search	探求心。魔術師系のソウル。
Belief	信仰。神官系のソウル。
Wild	野性。獣系のソウル。
Cool	冷静さ。盗賊系のソウル。

獲得できるソウル

Brave	グロウファイター／マイティブロウ
Kind	ボウガンナー／アルバレスト
Search	ウォーロック／ニルヴァーナ
Belief	クレリック／パトリアーク
Wild	グレイテイルス／ホワイトファング
Cool	グレモリイ／トリックスター

＊この他にもたくさんのソウルが存在します。探してみてください。

武器・防具

武器・防具にはそれぞれ性能があります。
性能は、鍛冶屋で鍛冶を頼むと高められます。
武器・防具の性能および戦闘パラメータは、メニュー画面の［装備］（P.24）で確認できます。

フィジカルパラメータと戦闘パラメータ

キャラクターは、武器・防具を装備することでフィジカルパラメータ（P.12）を補強し、戦闘能力を高めます。これを「戦闘パラメータ」と呼びます。

戦闘パラメータ

戦闘でのキャラクターの攻撃力や防御力に影響します。

Offence	物理攻撃力
Hit-Rate	物理攻撃の命中率
Critical	クリティカル攻撃の発生率
Defence	物理防御力
Dodge	物理攻撃の回避率
Speed	素早さ。戦闘中の行動順位に影響。
Magic	魔法攻撃力・防御力

武器／防具パラメータ

強度	頑丈さ。武器ならOffence、防具ならDefenceに影響。
階級	重さ（扱いやすさ）。Hit-Rate、Critical、Dodge、Speedに影響。
攻撃力／防御力	武器本来の攻撃力／防御力

付属性能

ES エレメンタル・ステータス。宿している精霊力の属性。

火 水 土 風 無 聖 闇

※聖と闇の精霊力は特殊な武器固有です。
鍛冶屋で宿すことはできません。

EC エレメンタル・キャパシティ。宿している精霊力の強さ。
数値が高いほど強い。

Effect 特殊効果。武器なら攻撃に、防具なら防御に効果がある。

冒険者ジッピーのブルース♪ Vol.1

やあ、おいらは冒険者のジップ。ジッピーって呼んでくれ。冒険者どうし仲良くやろうぜ。こう見えても装備にはけっこううるさいんだぜ。ふふん、武器は、「あるスキル」があると2本まで装備できるんだ。いわゆる「二刀流」ってやつだね。それと、「アクセサリー」って知ってるかい？　身につけると特殊な効果がある指輪やお守りのことさ。魔法のダメージを半減したり、ステータス異常にかかりにくくできたりするんだ。店には売ってないよ、宝箱から発見するしかないね。んなわけで装備品は、武器が2つ、防具が1つ、アクセサリーは2つで、合計5つまでさ。さあて、装備を固めたから、モンスターでも倒しにいくか。お、さっそく森の木陰にモンスター発見！　おや？　腕が重くて動かない…うわあ、来たあ！

教訓：筋力が低いのに装備が重いと、モンスターにボコにされる。

剛剣の閃き炎天に舞う

戦闘

フィールド画面で敵（モンスター）と接触すると、戦闘になります。
勝利すると、経験値、スキルポイント、精霊力、アイテム、お金などが手に入ります。

戦闘画面

行動選択
行動の順番が回ってくると表示。行動を選んで敵を攻撃する。

敵キャラクター

ターン
戦闘のターン数

味方キャラクター

仲間の状態
行動選択中のキャラが点滅。
□ボタンで表示する情報を切り替え。

めざせ　Fast Break

Speed（P.14）の高いキャラクターほど早く、行動する順番が回ってきます。行動選択中は敵味方すべての動きが止まります。攻撃などをして行動を終了すると、他のキャラクターの行動に移ります。敵味方のすべての行動が終了すると、１ターンが終了となります。
勝利までにかかったターン数が少ないと、Fast Breakとなり、戦闘後にもらえる経験値・精霊力も多くなります。

「行動選択！」

攻撃や魔法など、行動の種類を選びます。

「敵選択！」

どの敵を攻撃するか一覧から選びます。敵のＨＰも見られます。

「攻撃！」

白い数字は受けたダメージ、青い数字は回復したＨＰの量。

行動の種類

攻撃	武器で物理攻撃する。	▼
魔法	魔法を使う。	▼
アイテム	アイテムを使う。	▼
チャージ	一定のターンの間、力をため（チャージし）て、強力な攻撃を行う。	▼
かばう	味方をかばってダメージを受ける。自分を選んだ場合は防御になる。	―
移動	飛び出し／前衛／後衛（P.18）に移動する。	▼
逃げる	戦闘から逃げる。	―

＊▼が表示される場合は、方向キーの下を押すと、スキルを使った特殊な攻撃を選べる。

剣の閃き炎天に舞う

隊列と射程

隊列や武器の射程によって、攻撃できる範囲や攻撃力に影響があります。

飛び出し／前衛／後衛

戦闘中のキャラクターの位置は、モンスターに対して前から「飛び出し／前衛／後衛」の３段階があります。
「前衛／後衛」は、メニュー画面の［隊列］（P.24）で変更できます。「飛び出し」には、戦闘中の行動でのみ移動できます。

前になるほど敵の物理攻撃を受けやすくなり、ダメージも大きくなります。戦闘が終了すると、移動したキャラクターは自動的に元の位置に戻ります。

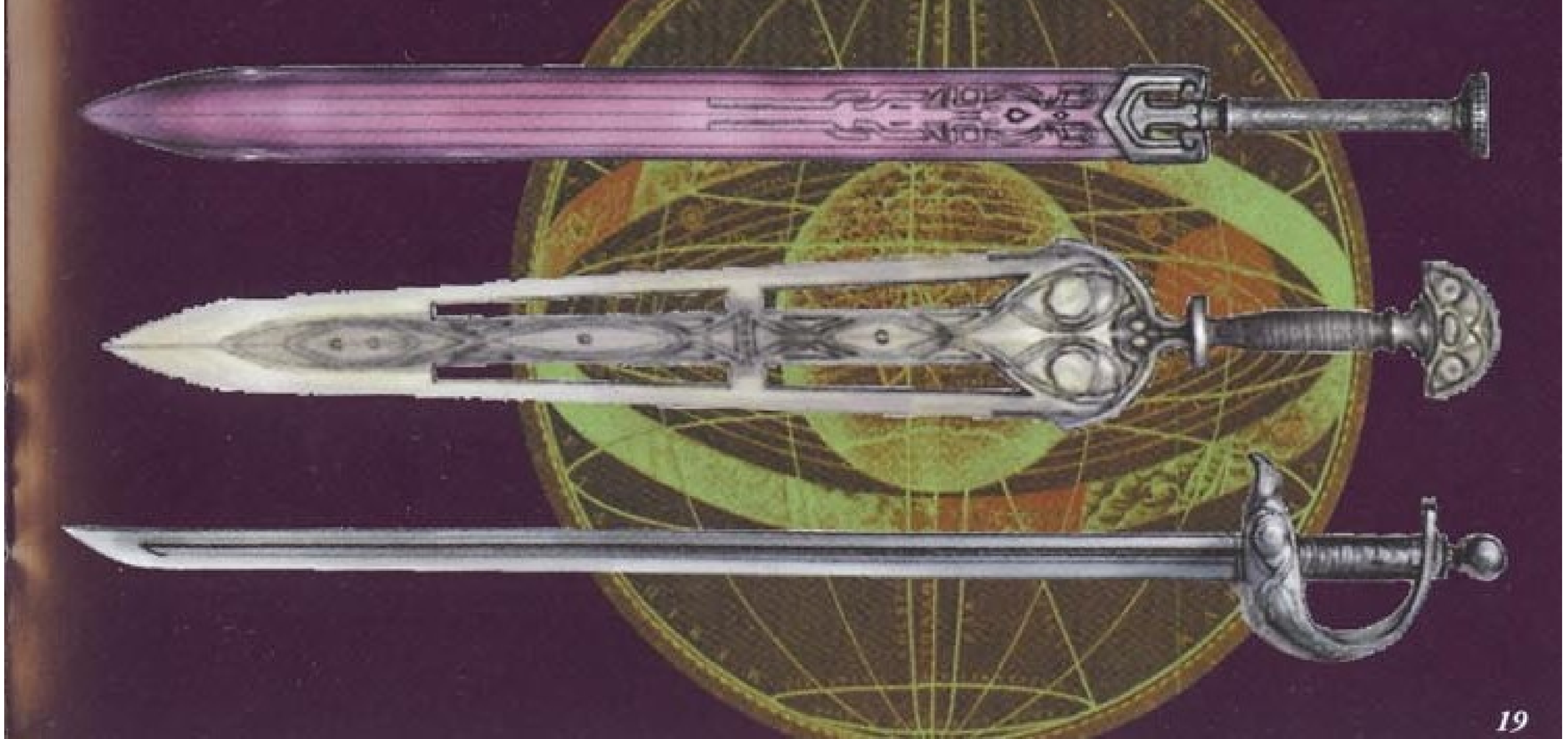
「飛び出し」は味方をかばう

飛び出していると、敵の物理攻撃から前衛／後衛をかばうことができます。ただし、飛び道具や魔法に対しては効果がありません。

射程

武器によって射程が異なります。
魔法やアイテムによる攻撃は、弓矢と同じく射程無制限になります。

ノーマル	剣、斧、短刀、両手剣、ナックル	敵との距離が近いほど敵に与えるダメージが大きい。後衛にいると、敵の後衛に攻撃が届かない。飛行モンスターに対しては命中率が１／４になる。
ロング	槍	距離による攻撃力の変化は無し。すべての敵を攻撃できる。飛行モンスターに対しては命中率が１／２になる。
射程無制限	弓矢	距離による攻撃力の変化は無し。すべての敵を攻撃できる。飛行モンスターに対しても命中率が下がらない。



ステータス異常

敵の攻撃を受けると、キャラクターのフィジカルパラメータや戦闘パラメータが変化することがあります。
「呪い」以外の異常は、戦闘が終わると回復します。また、アイテムや魔法を使うと戦闘中に回復できます。運良く戦闘中に自然回復することもあります。仲間全員が戦闘不能、気絶、石化すると、全滅となります。

戦闘後回復		
眠り	行動できなくなる。ダメージを受けると回復する。	眠
マヒ	行動できなくなる。	痺
石化	行動できなくなる。毎ターンＭＰが減少。	石
暗闇	Hit-Rate・Dodgeが下がる。	闇
混乱	敵味方の区別なく勝手に攻撃する。	乱
幻覚	Hit-Rate・Dodgeが下がる。ＨＰ・ＭＰの表示が見えなくなる。	幻
毒	毎ターンＨＰが減少する。	毒
沈黙	魔法・歌が使えなくなる。	黙
速度低下	AGIが半減する。	
死の呪い	一定確率で突然死する。	死
バーサーク	物理攻撃し続ける。攻撃するたびにＨＰが半減し、戦闘不能になる。 他の仲間は一時的に行動できなくなる。	

戦闘後回復しない		
呪い	全フィジカルパラメータが半減する。 魔法「ゴッドハンド」、アイテム「祝福の光輪」、「宿屋に泊まる」でのみ回復できる。	呪

戦闘中アイテム・魔法でのみ回復／戦闘後回復

戦闘不能	行動できなくなる。	HP＝0
気絶	行動できなくなる。	MP＝0

味方に有利に働く／戦闘後回復

速度上昇	AGIが２倍になる。	魔法「スキップ」
筋力ＵＰ	STRが２倍になる。	アイテム「戦神の水」
知力ＵＰ	INTが２倍になる。	アイテム「天空神の水」
フェザータップ	AGIとDEXが２倍になる。	スキル「フェザータップ」
物理バリア	物理攻撃によるダメージを１回のみ半減する。	魔法「ポップシールド」
魔法バリア	魔法攻撃によるダメージを１回のみ半減する。	魔法「リラックス」
防御	Defenceが２倍になる。	行動「かばう」

冒険者ジッピーのブルース♪ ♪♪♪♪♪♪♪♪♪ Vol.2

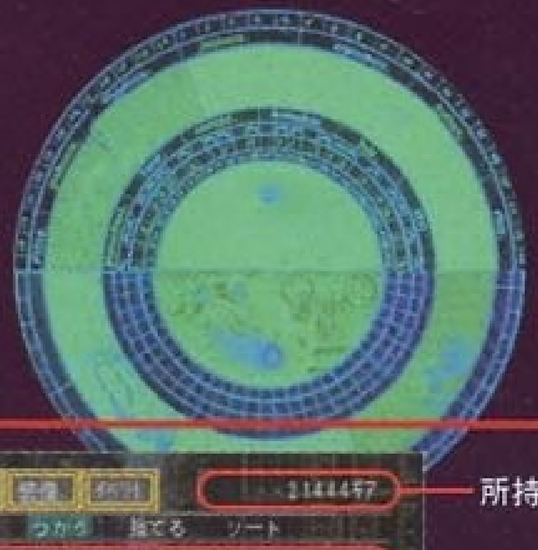
やあ、どうだい調子は。こないだはみっともないとこ見せちゃったな。あの後、モンスターの特殊攻撃で毒はくらうわ、眠り込んでしまうわで大変だったよ。なんとか逃げ出したけどね。
そう言えば、おいらもやっと魔法のスキルを使えるようになったんだ。魔法はちょっと苦手だったけど、使ってみると意外と頼もしい技だよな。けっこう詳しくなったよ。そうそう、「精霊力レベル」ってあるだろ？　これってバカにできないよな。高くなればなるほど、使える魔法のレベルも上がるんだもん。ファイア→ファドル→ストップって感じでね。
そうだ、おいらの得意魔法、見せてやろうか。さあさあ、そこで退がって見物してな。
アクア！　ダスト！　サプキュア！　ポイズ……あれ、気が遠くなってきた…はぐ…ぐう。

教訓：ＭＰの使いすぎは気絶のもと。

竜の吐息が黄昏を呼ぶ

メニュー画面

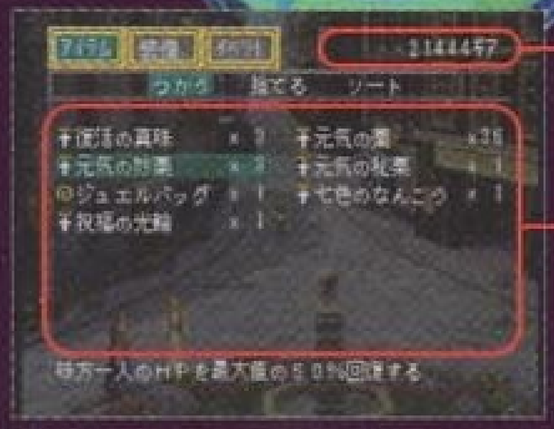
フィールド画面で△ボタンを押すと表示されます。アイテムや魔法で回復したり、セーブ・ロードができます。



アイテム

アイテムを使います。

アイテム	アイテムを「つかう／捨てる／ソート（整理）」する。
装備	武器・防具・アクセサリを「捨てる」。
イベント	イベント用の特殊アイテムを見る。



魔法

魔法を使います。
魔法は、ソウルを宿しているか、スキルをマスターしないと使えません。使える魔法が白色で表示されます。

スキルマスター

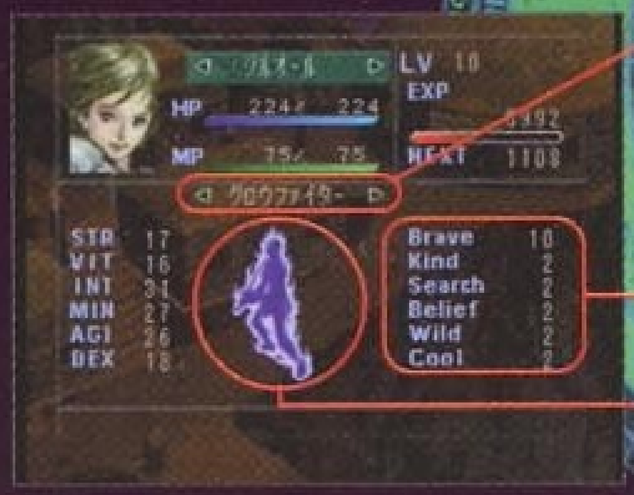
スキルをマスターします。

必要なスキルポイント

未使用スキルポイント

ステータス

キャラクターのステータスを見たり、宿すソウルを変更したりできます。



ソウル変更
カーソルをあわせると、情報の詳細を表示。

ソウルパラメータ

現在のソウル

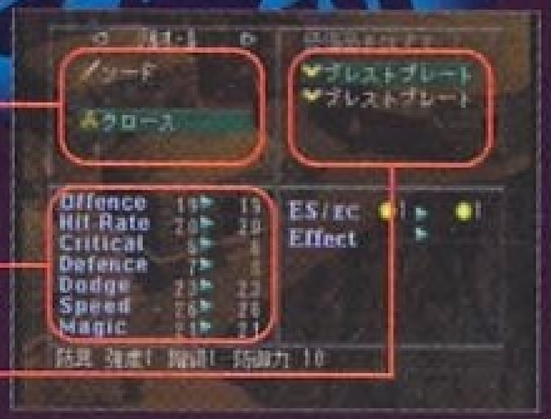
フィジカルパラメータ成長のグラフ

使用可能スキル
マスターしたスキルには
M が表示される。

装備

武器・防具などの装備を変更します。
変更したい装備を選ぶと、変更可能な装備の一覧が右側に表示されます。［装備品をはずす］を選ぶと、装備を外せます。

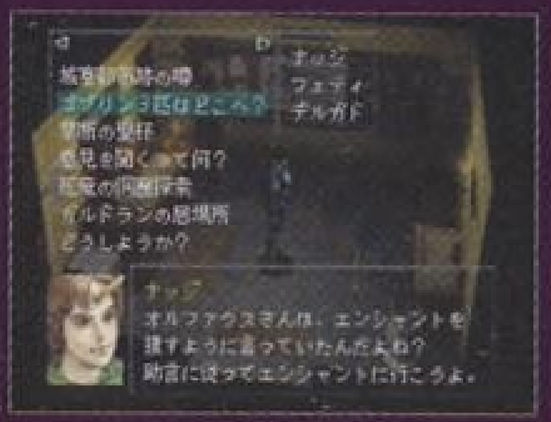
＊武器と防具はむやみに外すと危険なので、装備から外して「なし」にすることができません。



仕事相談

ギルドから引き受けた仕事の内容を見たり、ストーリーに関する様々な情報について仲間の意見を聞きます。

時には重要なヒントが隠されていることも▶



隊列

戦闘でのキャラクターの並び順を変更します。

並び順	キャラクターを２人選ぶと、並び順が入れ替わる。
前衛後衛	方向キーの上下で切り替わる。

冒険者ジッピーのブルース♪ Vol.3

やあ、元気かい。しばらく魔法はこりごりさ。でもせっかく精霊力が上がったのにもったいないからさ、今度は装備のエレメンタル・ステータス（ＥＳ）というのを研究中なんだ。またちょびっと物知りになっちゃたよ。えへん、簡単に言うとだな…装備に精霊力を付け加えて、攻撃・防御に特別な効果をつけるってわけ。火に弱い敵を火のＥＳのついた武器で攻撃したり、アクアという水の魔法を水のＥＳのついた防具で防いだりするんだ。
要するにモンスターの弱点をつけってことだな。ようし、そろそろ、この「フレイムソード・ジッピーカスタム」の出番だな。げげ、あれはダンシングトーチ！　火の属性のモンスターじゃん！　わあ、いくら斬ってもダメージを与えられないよう…ぎゃぁ、あちいっ！

教訓：下手なエレメンタル・ステータスは諸刃の剣。

機能

データをセーブ・ロードしたり、プレイする環境を設定したりします。

セーブ　データをセーブします。

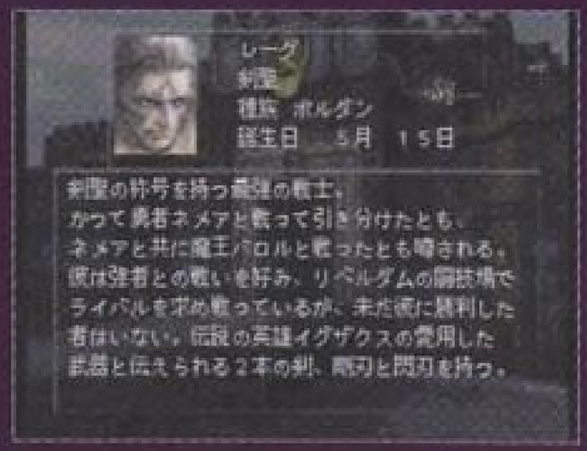
ロード　データをロードしてゲームを再開します。

情報　人物やストーリーの情報を見ます。ゲームの進行にあわせて情報が変化します。

環境　プレイする環境を設定します。

×ボタンで設定を終了します。

MESSAGE	メッセージの表示速度
SOUND	ＢＧＭ・効果音のステレオ／モノラル
KEY CONFIG	ボタン配置のカスタマイズ
DEFAULT	変更した設定を初期の状態に戻す。

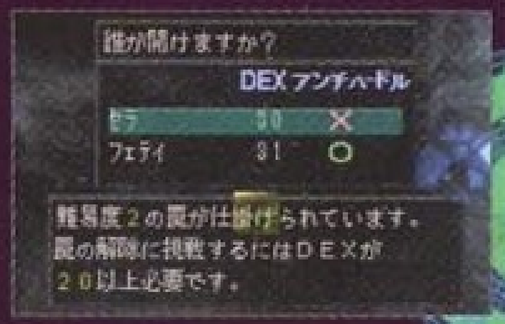


竜の吐息が黄昏を呼ぶ

宝箱 遺跡や森など、フィールド画面には、宝箱が設置されていることがあります。

スキル「ディテクター」

宝箱には罠がしかけられています。スキル「ディテクター」をマスターしているか、ソウル「グレモリイ」を宿しているときのみ、罠を解除して宝箱をあけられます。

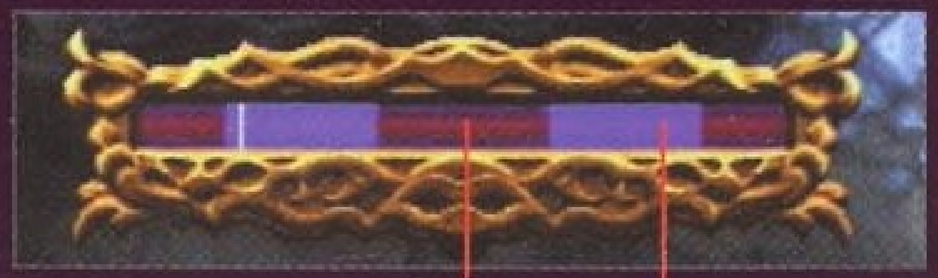


スキル「アンチハードル」

スキル「アンチハードル」をマスターしているか、ソウル「トリックスター」を宿しているときは、ＭＰを消費して判定ラインのスピードを下げることができます。

方向キーの下で判定ラインの動きを鈍らせよう▶

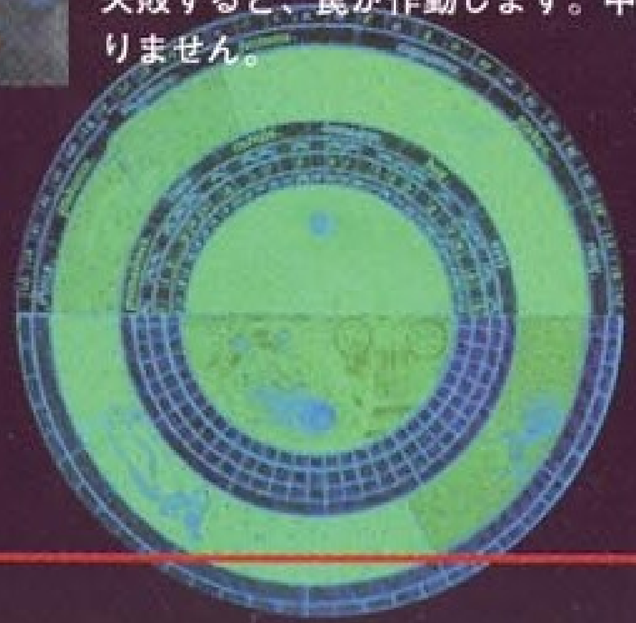
罠の解除



罠を解除する仲間を選ぶと、「解除ゲージ」が表示されます。○ボタンを押して、青色の部分に判定ラインが止まれば、解除は成功です。失敗すると、罠が作動します。中身は手に入りません。

罠の代表的な種類

アラーム	モンスターを呼び出す。
呪いガス	「呪い」のステータス異常を起こす。
隠し矢	ＨＰが１／３になる。
エクスプロージョン	全員のＨＰが１／３になる。



仲間入れ替え

主人公と行動をともにできる仲間は３人までです。
４人以上に仲間が増えたときは、「猫屋敷」のオルファウスのもとで、一緒に行動する仲間を入れ替えられます。
オルファウスに話しかけて一覧から外す仲間、加える仲間を選びます。

◀オルファウスに頼んで仲間を呼び出そう

離れた町にいる仲間がやってきた▶

冒険者ジッピーのブルース♪ Vol.4

やあ、久しぶり。なんか毎回毎回……こ、今回は大丈夫だと思うよ。実は最近、戦闘１本槍の冒険は卒業して、お宝探索に熱中してるんだ。例によってまたまた詳しくなっちゃったわけ。ほら、あれ見て。宝箱がよくこんな風に森や洞窟の中に落ちているのを見かけるだろ？　罠の解除って意外に難しいんだよね。慣れないうちは「エンシャント」って町のギルドで、解除の練習ができるよ。あれなら失敗してもお金を取られるだけで、恐ろしい罠は作動しないんだ。それと、解除に影響する「DEX」の能力は早めに上げるよう心がけた方がいいね。成功しやすくなるよ。
え？　今回はやって見せてくれないのかって？　うーん……実はこれ、手に持ってるこれ…解除のピンなんだけどね…なんか、すでに作動しちゃったみたい、罠が……。

教訓：罠の解除は慎重に。セーブしてからでも遅くない。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、故障内容を書き添えて、ディスクを右記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1.製造段階での問題点など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2.お客様の不注意によるディスクのキズなど、当社の責によらない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。

3.複製品および中古販売品については一切サポートいたしません。

◆不良品の検査・交換などには多少時間がかかることがあります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

◆万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できるだけ「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申しあげます。

〒223-8503
横浜市港北区箕輪町1-18-12
株式会社コーエー
プレイステーション『Zill O'll』
ユーザーサポート係
電話 045-561-6861
（月～金10:00～17:00　祝日を除く）

●ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

●コーエーの最新情報などをお知らせしています。
電話：045-561-8000（ＴＶゲーム専用）

●本ソフトの中古販売に関しましては、2000年7月6日までは一切許可しておりません。2000年7月7日より認めます。

©1999 KOEI Co.,Ltd.『Zill O'll』解説書

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

PlayStation

Zill O'll
ソウル一覧表

「ソウル名」

ソウル シンボル

ソウルポイント条件値
フィジカルパラメータ成長値
＋ボーナス値
スキル 所持スキル
/マスターに必要なスキルポイント

●条件値の並びは
(Brave,Kind,Search,Belief,Wild,Cool)です。
●成長値の並びは
(STR,VIT,INT,MIN,AGI,DEX)です。
●ボーナス値は、レベルアップ時に
フィジカルパラメータにランダムで割り振られます。

【最初のソウル】ブルーフレア

条件(ー,ー,ー,ー,ー,ー)
成長(ー,ー,ー,ー,ー,ー)+8
スキル なし

Brave系

グロウファイター

条件(2,ー,ー,ー,ー,ー)
成長(3,3,1,1,2,1)
スキル ハイスラッシュ/100
スキル ハイバースト/100

マイティブロウ

条件(6,ー,ー,ー,5,ー)
成長(5,4,1,1,1,1)+1
スキル メガバースト/300
スキル タワーブレイブ/600

ルーンファイター

条件(12,1,5,3,ー,ー)
成長(3,4,3,1,2,2)+2
スキル エンチャント/200
スキル スペルドライブ/500

ロウフルブレード

条件(18,7,ー,4,ー,ー)
成長(4,4,1,4,2,2)+2
スキル デヴィルゲート/800
スキル ホーリーハート/900

アークソード

条件(24,ー,7,7,ー,ー)
成長(5,3,1,2,4,2)+2
スキル ソニックブロウ/1000
スキル ギガスラッシュ/800

クロムハート

条件(34,13,ー,ー,ー,ー)
成長(4,5,1,3,3,2)+3
スキル ゲイズクラップ/700
スキル オーラバーム/700
スキル ギガバースト/800

Kind系

ボウガンナー

条件(ー,2,ー,ー,ー,ー)
成長(2,2,1,1,3,2)
スキル ハイグライド/100

アルバレスト

条件(3,8,ー,ー,ー,ー)
成長(3,2,1,1,3,2)+1
スキル エイムクラック/200
スキル ロングショット/300

Search系

ウォーロック

条件(ー,ー,2,ー,ー,ー)
成長(1,1,3,3,2,1)
スキル ロースペル/100
スキル チャージスペル/300

ニルヴァーナ

条件(ー,ー,6,1,ー,4)
成長(1,2,4,3,2,1)+1
スキル ハイスペル/800
スキル スペルブロック/900

アガスティア

条件(ー,3,12,5,ー,ー)
成長(1,2,5,4,2,1)+2
スキル ユナイトスペル/800
スキル デュアルスペル/2000

Belief系

クレリック

条件(ー,ー,ー,2,ー,ー)
成長(2,2,2,3,1,1)
スキル ヒーラースペル/100
スキル マインドスペル/200

パトリアーク

条件(ー,4,1,6,ー,ー)
成長(1,3,2,5,1,1)+1
スキル ホーリースペル/1000
スキル ターンゴースト/800

Wild系

グレイテイルス

条件(ー,ー,ー,ー,2,ー)
成長(1,2,2,1,2,3)
スキル ルナカウンター/400

ホワイトファング

条件(4,ー,ー,ー,6,1)
成長(2,3,1,1,4,2)+1
スキル ゲイルラッシュ/400
スキル ソルカウンター/700

ブラックバイパー

条件(7,ー,ー,ー,19,3)
成長(1,1,5,5,2,1)+2
スキル ハイメガスペル/1200
スキル スペルラッシュ/2300

シャイニングレオ

条件(8,5,ー,ー,34,ー)
成長(5,5,1,1,3,2)+2
スキル バーニンレイヴ/1600
スキル オールアタック/1000

Cool系

グレモリイ

条件(ー,ー,ー,ー,ー,2)
成長(1,2,1,1,3,3)
スキル ディテクター/100
スキル フェザータップ/200

トリックスター

条件(1,ー,4,ー,ー,6)
成長(1,3,1,1,3,4)+1
スキル シャドウノック/600
スキル アンチハードル/400

ルナシャドウ

条件(5,ー,ー,ー,3,12)
成長(3,1,1,1,5,4)+2
スキル タナトスエッジ/900
スキル メガスラッシュ/300

?????系

ファニーフェイス

条件(?,?,?,?,?,?)
成長(1,2,2,1,4,5)+2
スキル イルジョニック/700
スキル デュアルグッズ/600
スキル デコイダンス/500

アムドゥシアス

条件(?,?,?,?,?,?)
成長(1,1,5,5,1,5)+3
スキル ウォークライ/400
スキル ソウルソング/800
スキル メンタルゲイン/1000

ネガヴァニティア

条件(?,?,?,?,?,?)
成長(3,3,3,4,3,2)+3
スキル バニティスペル/1500
スキル シャドウオーラ/1200

KOEI

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks
and "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1999 KOEI Co.,Ltd. Made in Japan
SLPM 86311

アルノートゥン
テラネ
ウルカーン
エンシャント
アキュリュース
賢者の森
ロセン
ドワーフ王国
リベルダム
ロストール
ノーブル
アミラル
エルズ
Zill O'll
ジルオール
:移動先選択
ボタン:決定
: 町です。
: 遺跡やダンジョンです。
ゲーム中、冒険を進めると、発見されることがあります。

マップからイベントまで、すべてを公開

公式攻略本

ジルオール完全攻略マニュアル

◆シナリオ徹底ガイド◆
◆ゲームストーリーを彩る全イベント紹介◆
◆モンスター、アイテムのすべてを網羅◆

A5判　予価1,400円　4-87719-743-5　11月発売予定

●書籍の価格には消費税は含まれておりません。●書名に付した番号はISBNコードです。書店へご注文の際ご利用ください。

通信販売　お近くに取扱店がない場合、(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。

お問い合わせは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（月～金 10:00～12:00/13:00～17:00　祝日を除く）

当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。

SLPM 86311

©1999 KOEI Co.,Ltd.　Made in Japan
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks
and "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12